

# **LAPORAN SKRIPSI**

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS* *GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KREATIVITAS DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

### **SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang

Sebagai Salah Satu Prasyarat untuk Mendapatkan

Gelar Sarjana Pendidikan Matematika



Oleh:

**ANISA RAMADIANA**

**NIM : 201410060311068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2018**

## LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
Dan Diterima untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Pendidikan Matematika  
Pada Tanggal: 01 Oktober 2018

### Mengesahkan:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang



Dekan,

  
Dr. Purwofari Wahyono, M.Kes.

### Dewan Penguji:

1. Akhsanul In'am, Ph.D
2. Adi Slamet K., M.Si
3. Agung Deddiliawan I., M.Pd
4. Zukhrufurrohmah, M.Pd

### Tanda Tangan

1. ....  
2. ....  
3. ....  
4. ....



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang Maha Mengetahui lagi Maha Penyayang, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kreativitas dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Matematika”. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Rosulullah Saw., keluarga, dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini dapat selesai berkat bimbingan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan ketulusan hati penulis menghanturkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Akhsanul In'am, Ph.D, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan kesabaran dalam memberikan petunjuk, bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.
2. Adi Slamet K., M.Si, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan petunjuk, bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.
3. Rudiyanto, M.Pd, selaku Kepala SMP YPPSB Sangatta Utara yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Dra. Henny Rosdiana dan Drs. Alit Abdurahim, selaku guru Matematika kelas VIII SMP YPPSB Sangatta Utara yang telah membantu dalam melakukan penelitian.

Semoga Allah SWT menunjukkan jalan dan memberikan cahaya-Nya, serta melapangkan dada kita dengan limpahan iman dan keindahan tawakal kepada-Nya.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Namun demikian tiada manusia yang sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk menjadikan skripsi ini lebih sempurna.

Malang, 12 September 2018

Anisa Ramadiana



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>2. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
2.2 Model Pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .....	9
2.3 Kreativitas .....	11
2.4 Pemahaman Konsep.....	12
<b>3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	13
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	14
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	14
3.3.1 Populasi.....	14

3.3.2 Sampel.....	14
3.4 Variabel Penelitian.....	14
3.4.1 Variabel bebas.....	14
3.4.2 Variabel terikat.....	15
3.5 Desain Penelitian .....	15
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.6.1 Tes.....	15
3.7 Instrumen Penelitian .....	16
3.7.1 Tes Kreativitas dan Pemahaman Konsep.....	17
3.8 Teknik Analisis Data.....	17
3.8.1 Uji Prasyarat Analisis .....	17
1) Uji Normalitas .....	17
2) Uji Homogenitas.....	18
3.8.2 Uji Hipotesis .....	18
1) Uji T .....	19
<b>4. HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
4.1 Deskripsi Penelitian .....	20
4.2 Hasil Analisis Data .....	20
4.2.1 Uji Prasyarat .....	21
1) Hasil Uji Normalitas .....	21
2) Hasil Uji Homogenitas .....	22
3) Hasil Uji Hipotesis .....	22
<b>5. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
<b>6. KESIMPULAN.....</b>	<b>26</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>27</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian .....	15
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas .....	21
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas .....	22
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis .....	24



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penskoran Penilaian Kreativitas dan Pemahaman	
Konsep .....	31
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	34
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	43
Lampiran 4 Lembar Kerja Siswa (LKK Pertemuan -1) .....	49
Lampiran 5 Soal Game-1 .....	55
Lampiran 6 Soal Game-2 .....	56
Lampiran 7 Soal Turnamen .....	57
Lampiran 8 Soal Posttest .....	59
Lampiran 9 Skor Kreativitas .....	60
Lampiran 10 Skor Pemahaman Konsep .....	61
Lampiran 11 Output Uji Normalitas (Kreativitas).....	62
Lampiran 12 Output Uji Normalitas (Pemahaman Konsep).....	63
Lampiran 13 Output Uji Homogenitas .....	64
Lampiran 14 Output Uji Hipotesis.....	65
Lampiran 15 Dokumentasi.....	66
Lampiran 16 Surat Keterangan Penelitian.....	68
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian.....	69



## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, I., & Yufridawati. (2013). *Pengembangan Pola Kerja Harmonis dan Sinergis Antara Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Ainun, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Madrasah Aliyah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TEAMS GAMES TOURNAMENT, 4(1), 55–63.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arista, K. P., & Anugraheni, I. (2017). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Peta Konsep Tipe Network Tree, 1(6).
- Baleendah, A. A., & Rodiah, I. S. (2017). Hubungan antara kepemimpinan efektivitas guru dalam pembelajaran dengan kreativitas siswa (studi pada siswa kelas xi di madrasah aliyah assalam baleendah), 17(2), 126–137.
- Basri, H. (2013). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ding, M. L., Piccolo, D., & Kulm, G. (2007). Teacher Interventions In Cooperative-Learning Mathematics Classes. *Journal of Educational Research*, 100(3), 162–175.
- Fadjar, S. (2009). *Diklat Instruktur Pengembang Matematika SMA Jenjang Lanjut. Kemahiran Matematika*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fallis, A. . (2013). Eksperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas IX MTs Negeri Se-Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2009/2010. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fauzan, A. (2011). *Modul 1 Evaluasi Pembelajaran Matematika: Pemecahan Masalah Matematika*. UNP. Retrieved from Evaluasimatematika.net
- Hadi, S., & Kasum, M. U. (2015). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Berpasangan (Pair Cheks). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 59–66.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/EH.V4I2.2827.G1848>
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hernawan, H. (2017). Penggunaan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Html 5

Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Mikrobiologi, *15*(2), 645–652.

Hudojo, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: IKIPP.

Ibrahim, M., Rachmadiarti, F., Nur, M., & Ismono. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press.

Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif, Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Isjoni. (2016). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.

Kasturiarachi, A. B. (2004). Counting on cooperative learning to uncover richness in undergraduates mathematics. *Primus: Problems, Resources, and Issues in Mathematics Undergraduate Studies*, *14*(1), 55–78.

Mann, E. L. (2009). The Search for Mathematical Creativity: Identifying Creative Potential in Middle School Students.

Marnih. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika-2* (pp. 248–253).

Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nopiyanita, T., Haryono, & Ashadi. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia dan Kreativitas Siswa pada Materi Reaksi Redoks Kelas X Semester Genap SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, *2*(4), 135–141.

Oktavia, I. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kreativitas Belajar Siswa terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, *1*(1), 16–30.

Onal, N. (2017). Use of Interactive Whiteboard in the Mathematics Classroom : Students ' Perceptions within the Framework of the Technology Acceptance Model, *10*(4), 67–86.

Prabawanti, E. H., Sujadi, I., & Suyono. (2013). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Dan Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Pokok Dimensi Tiga Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Sma Kelas X Di Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2011/2012, *1*(1), 34–45. Retrieved from <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/3480>

Purnomo, Y. W. (2011). Keefektifan Model Penemuan Terbimbing Dan

Cooperative Learning Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kependidikan*, 41(1), 37–54.

Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Raharjo, S. B. (2012). Evaluasi Trend Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 16(2), 511–532.

Rahmawati, N. D. (2011). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Number Head Together (NHT) pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri Se-Kabupaten Grobongan. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 98–110). Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Retnawati, H., Kartowagiran, B., Arlinwibowo, J., & Sulistyaningsih, E. (2017). Why are the mathematics national examination items difficult and what is teachers' strategy to overcome it? *International Journal of Instruction*, 10(3), 257–276. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.10317a>

Richardo, R., Retno, D., & Saputro, S. (2014). Tingkat Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(2), 141–151.

Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Santoso, M. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournament) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa.

Sanusi, Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 398–416.

Sardiman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sharan, S. (2009). *Handbook of Cooperative Learning*. Yogyakarta: Imperium.

Sharma, Y. (2014). The effects of strategy and mathematics anxiety on mathematical creativity of school students. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 9(1–2), 25–37.

Subur, J. (2013). Analisis Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Di Kelas. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1).

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syari, R. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI ISMARIA Bandar Lampung Tahun Pelajaran

206/2017. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Tarim, K. (2009). The effect of cooperative learning on preschoolers' mathematics problem-solving ability. *Educational Studies in Mathematics*, 72(3), 325–340.
- Tiya, K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2). Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3849>
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Wardani, S. (2010). Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah, Kreativitas Matematika, dan Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif. In *Seminar Pendidikan Matematika*. Tasikmalaya: Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
- Windayana, H. (2010). Pembelajaran Matematika Kontekstual Kelompok Permanen dan Tidak Permanen dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).

